

## EmuMovies

「遊び」をクリエイトする  
株式会社 ナムコ

◆ナムコワンターページ <http://www.namco.co.jp/>

●ゲーム仕様及び操作についてのお問い合わせは、下記まで  
尚、ゲーム攻略方法については一切お答えしておりません。

- 本品の輸出及び使用営業を禁じます。
- 当社は本ソフトの無断複製・販賣・中古販売は一切許可しておりません。
- 電話番号はよく確かめて、お間違えのないようご注意ください。

●ゲーム仕様及び操作についてのお問い合わせは、下記まで  
尚、ゲーム攻略方法については一切お答えしておりません。

- 故障のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで  
（株）ナムコ・ナムコット係

（株）ナムコ・ナムコット係

03-3756-7651

〒146-8655 東京都 大田区 矢口 2-1-21

営業時間 9:30~12:00 13:00~17:00 (土・日・祝祭日を除く)

●故障のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで  
（株）ナムコ・東京サービスセンター

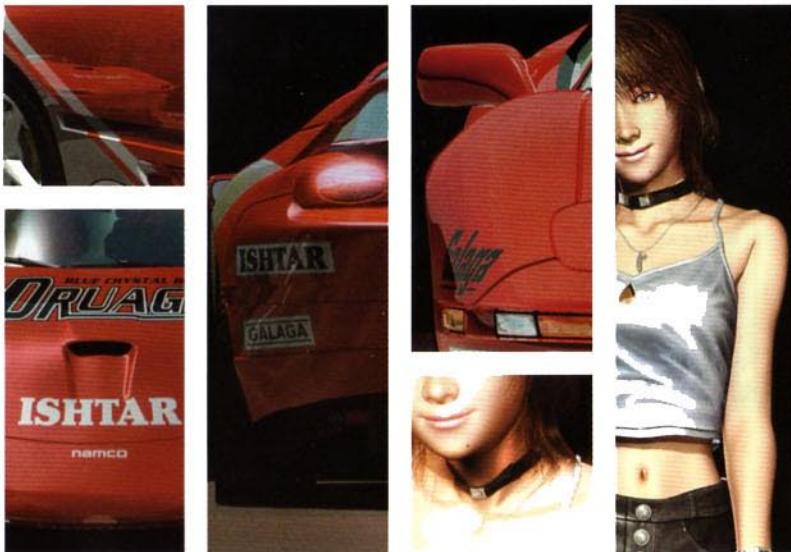
045-542-8761

〒222-0001 神奈川県横浜市 港北区 横町 2-1-60

営業時間 9:30~12:00 13:00~17:00 (土・日・祝祭日を除く)



## RIDGE RACER V



## CONTENTS

コントローラの使い方	2
メイン画面	4
ニューエントリー	6
ファクトリー	7
レース	9
グランプリ	10
デュエル	16
タイムアタック	17
フリーラン	18
デザイン	20
ガレージ	21
レコード	22
バーサス	23
コース紹介	24
車種紹介	26



名前	深水 藍
生年月日	1979年12月12日
年齢	20歳
星座	へびつかい座
血液型	B型
出身地	神奈川
職業	モデル
身長・体重	168cm, 49kg
スリーサイズ	88, 58, 86cm
足のサイズ	24cm
特技	世界のカレー作り
趣味	写真、スキーパーダイビング
好きな食べ物	メロン
休日の過ごし方	ドライブ
将来の夢	カー・エッセイスト
憧れている人	永瀬麗子

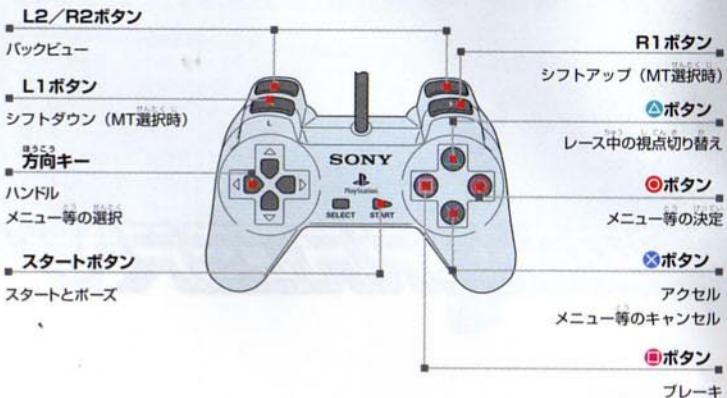
# つかかた コントローラの使い方

ここでは、基本的な操作方法を説明します。標準のコントローラだけでなく、ジョグコンやネジコンを使ってプレイすることもできます。

## △△△ アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)/アナログコントローラ(DUALSHOCK)



## △△△ コントローラ



## △△△ ジョグコン

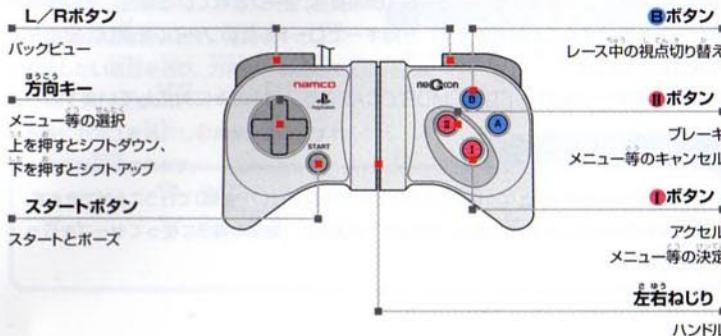


## セーフティーモード SAFETY MODE

安全性の為、約60秒間、デジタルキー操作がない場合(ダイヤル、モードスイッチ以外のすべてのボタンに再入力がない場合)、反発力機能が停止しますが、故障ではありません。  
再度デジタルキー操作があれば、反発力が復帰するような構造になっています。

(セーフティーモードの場合は画面内に「SAFETY MODE」と表示されます。)

## △△△ ネジコン



# が めん メイン画面

タイトル画面時にスタートボタンを押すと、メイン画面が表示されます。方向キーで任意のモードを選び、◎ボタンで決定してください。



## ▶▶ NEW ENTRY(ニューエントリー)→6P

ゲームを始めるための設定を行うことができます。初めてゲームをプレイする場合や、新規にゲームを始める場合はこのコマンドを選択してください。

なお、「NEW ENTRY」の詳しい内容に関しては6Pを参照してください。

## ▶▶ CONTINUE(コンティニュー)

一度ゲームを始めた状態でゲームオーバーになった場合、続きをからゲームを再開することができます。コマンドを選択すると「NEW ENTRY」で設定した条件はそのままに、ゲームが再開されます。

## ▶▶ LOAD(ロード)

「リッジレーサーファイブ」のセーブおよびロードには、「PlayStation 2」専用メモリーカード(8MB)を使用してください。一度ゲームを始めており、その内容が「PlayStation 2」専用メモリーカード(8MB)にセーブされている場合、その続きをからゲームを再開することができます。方向キーでロードしたいファイルを選び、◎ボタンで決定してください。

(VS以外のセーブとロードはMEMORY CARD差込口1のみに対応しています。)

### セーブについて

セーブはゲームのメインとなる「FACTORY(ファクトリー)」(7P参照)で行なうことができます。ファクトリーメニューの中にある「SAVE」を選択し、画面の指示に従ってセーブを行なってください。

## ▶▶ VS (バーサス)→23P

画面を上下に分割して2人で対戦するモードです。2つの異なる条件の中から1つを選んで対戦することができます。詳しくは23Pをご覧ください。  
(VSのセーブとロードはMEMORY CARD差込口1と2に対応しています。)

## ▶▶ OPTION(オプション)

ゲームのさまざまな設定を変更することができます。方向キーでメニューを選び、◎ボタンで決定してください。なお、設定できる項目とその内容は以下のとあります。

### Controller

1P側のコントローラの設定を行います。画面の指示に従って方向キーで項目の設定を行い、◎ボタンで決定してください。

なお、コントローラの設定は、使用的するコントローラの種類によって内容が異なります。

### Controller2

2P側のコントローラの設定を行います。設定の方法は、1P側のコントローラの設定と同じです。画面の指示に従って設定を行ってください。

### Sound Setup

ゲーム中に流れるBGM(音楽)やSE(音效音)などの設定を行います。方向キーの上下で設定したい項目を選び、方向キーの左右で調整を行ってください。

最後に「OK」を選択し◎ボタンで決定すれば、設定が反映されます。

### Adjust Screen

画面位置の調節を行います。方向キーで画面の枠を動かし、位置調節を行ってください。

### Brightness

画面の明るさの調節を行います。画面中央のマークが見やすいように、テレビ本体の明るさを調節してください。

### Music Player

ゲーム中に流れているBGMを聞くことができます。方向キーの左右で曲を選択し、◎ボタンでリピートのON/OFFの切り替えを行ってください。

### Exit

モードを終了し、メインメニューへ戻ります。

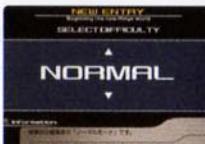
## ニューエントリー

プレイヤーがゲームを始めるための設定を行います。以下の手順に従って設定を完了すると、プレイヤーのファクトリー（活動拠点）が設立されます。

### エントリーの手順

#### 1. 難易度を設定する

ゲームの難易度を設定します。難易度には「HARD（難しい）」「NORMAL（普通）」「EASY（易しい）」の3種類があります。方向キーでどれか1つを選択し、◎ボタンで決定してください。



#### 2. チーム名＆ドライバーナーを決める

チーム名とドライバーナーを決めます。方向キーで任意の文字を選択し、◎ボタンで決定してください。チーム名は最大16文字まで、ドライバーナーは8文字まで入力できます。名前の入力が終了し、最後にスタートボタンを押せばチーム名が登録されます。



#### 3. 車体のカラーを決める

プレイヤーが操作する車体のカラーを決めます。方向キーで任意のバターンを選択し、◎ボタンで決定してください。

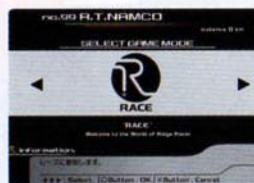


#### 4. ファクトリーの設立

これまでの設定あなたのチームを登録します。設定に間違いなければ「YES」を、設定をやり直す場合には「NO」を選択し、◎ボタンで決定してください。登録が完了すれば、プレイヤーの活動拠点となるファクトリー（7P参照）が設立されます。

## ファクトリー

活動の拠点となるファクトリーはゲームのメインとなる所です。方向キーでメニューを選択し、◎ボタンで決定してください。



### RACE(レース)→9P

その名の通りレースを行うことができます。ある一定の条件を満たすことで、車種やコースが増えていきます。

### DESIGN(デザイン)→20P

チーム名や車のカラーリングなどを自由にデザインすることができます（ゲームの進行度により自由度は変化します）。

### GARAGE(ガレージ)→21P

自分のチームが獲得した車やエンジンなどを見ることができます。また、レースで好成績を残すことで獲得できる、トロフィーやメダルも確認できます。

### RECORD(レコード)→22P

レースに関するさまざまな記録を確認できます。

### SAVE(セーブ)

これまでのゲームデータをセーブします。セーブするファイルを指定し、◎ボタンで決定すればセーブが実行されます。

### OPTION(オプション)

画面やサウンド、コントローラーの設定を変更することができます。各項目の内容はタイトル画面の「OPTION」と同じです。

### EXIT(イグジット)

ファクトリーを抜けてメイン画面へと戻ります。「SAVE」が行われていない場合には、その旨を表すメッセージが表示されます。

# レース／モード紹介

ゲームのメインとなるところで、さまざまなレースに参加することができます。方向キーでモードを選択し、◎ボタンで決定してください。



## ▷▷▷ グランプリ

コンピュータの操るマシンを相手に順位を競うモードです。ある一定の条件を満たすことで、車種やコースが増えています(10P参照)。

## ▷▷▷ デュエル

一定の条件を満たすとこのモードが出現します。コンピュータの操る高性能マシンと対決するモードです。相手に勝利することで、新しいマシンやさまざまな賞品を手に入れることができます(16P参照)。

## ▷▷▷ タイムアタック

プレイヤーのマシンだけでコースを走り、ひたすら最速レコードをめざすモードです。使用できる車によって「Standard」「Extra」「Duel」の3つのクラスに分かれています(17P参照)。

## ▷▷▷ フリーラン

プレイヤーのマシンだけでコースを走るモードです。コース上には敵マシンも登場せず、純粹に走ることだけを楽しめます(18P参照)。

## ▷▷▷ イグジット

「レース」モードを中止し、ファクトリーメニューへと戻ります。



# レース／グランプリ(1)

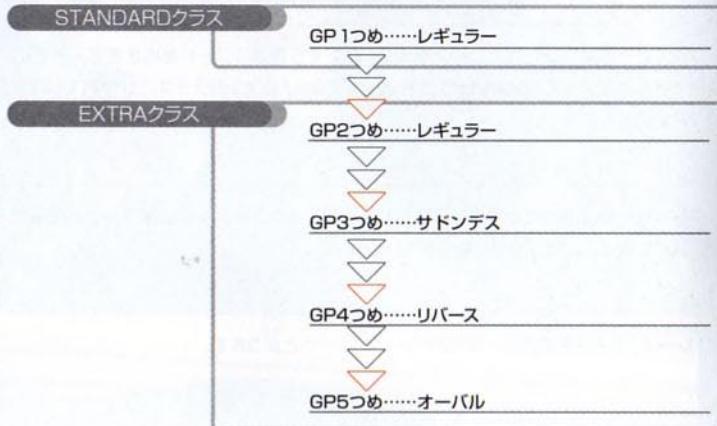
グランプリは本作のメインとなるモードです。さまざまなレースを勝ち抜くことによって、新しい車種を獲得したり、コースを増やすことができます。

## ▷▷ グランプリの仕組み

グランプリには「STANDARDクラス」「EXTRAクラス」の2つがあります。「STANDARDクラス」をクリアすることで「EXTRAクラス」が遊べるようになります。「EXTRAクラス」は最初は1つのGPしかありませんが、順番にクリアしていくと次のGPが出現し、最終的には4つのGPで遊ぶことができます。また、ゲームの難易度を「HARD」でクリアした場合、もう1つのクラスが出現します。

なお、GPにはそれぞれ特徴があり、特徴によってルールが異なります。

### グランプリの流れと特徴



## ▷▷ ルール

6つあるGPにはそれぞれ特徴があり、それにともなってルールも異なります。ルールは「レギュラー」「サンドピット」「リバース」「オーバル」の4パターンがあります。

### レギュラー

- 合計4レースで構成されており、各レースで定められた規定順位以内でフィニッシュすることで、次のレースに進むことができます。
- 規定順位以内でフィニッシュできなかった場合、リトライとなります。
- 第4レースで1位になると優勝です。それ以外の順位はリトライとなります。
- リトライは同じコースで3回まで行え、それ以降はゲームオーバーとなります。

### リバース

- コースがすべて逆走になります。それ以外は「レギュラー」と同じです。

### オーバル

- 1レースのみで行われ、周回数10周で順位を競います。
- 1位になると優勝です。それ以外の順位はリトライとなります。
- リトライは3回まで行え、それ以降はゲームオーバーとなります。

### サンドピット

- 合計4レースで構成されており、各レースとも規定時間内に3周走りきり、かつ1位でゴールするとクリアとなります。
- 規定時間内に達しなかった場合、リトライとなります。
- リトライは同じコースで3回まで行え、それ以降はゲームオーバーとなります。

# レース／グランプリ(2)

## 画面表示

レース中の画面は、ドライバーの視点で見ることのできる「ドライバースビュー」とマシンの後方から見る「ビハインドビュー」があり、レース中に△ボタンで切り替えることができます。

### コース図

コースの全景です。マイカーマークは矢印で表されます。

### ラップレコード

このコースの最速ラップタイムです。

### トータルタイム

レースが始まってからの総タイムです。

### タイムリミット(サンドレスGPのみ)

レースが終わるまでの時間です。0になるとレースは強制的に終了します。

### ポーズメニュー

レース中にスタートボタンを押すと、ポーズメニューが表示されます。レースを途中でリタイアする場合は「RETIRE」を、曲を変更する場合には「SOUND」を選択してください。「CANCEL」でレースに戻ります。

## GP選択

参加するGPを選択します。最初に参加できるGPは難易度ごとに「BASIS GP(EASY)」「FRONTAL GP(NORMAL)」「FOUNTAIN GP(HARD)」の各1つです。GPを選択して◎ボタンで決定してください。



## GP紹介

選択したGPに関するコース紹介や詳細な内容が表示されます。画面に表示される情報の見方は以下のとおりです。

### ROUND(ラウンド) /COURSE

何レースめかと、コース名です。



### LAP LENGTH (ラップレングス)

コースの1周の距離です。

### LAP

コースの周回数です。

### Qualify Limit (クオリファイ・リミット)

次のレースへと進める最低順位です。

### GAME CLASS(ゲームクラス)

参加している階級です。

### コース図

プレイヤーが走るコース図です。

ポジション  
現在の順位を表しています。

ラップタイム  
1周ごとのラップタイムです。

スピード  
現在の速度を表しています。

シフト  
ギアが何速に入っているのかを表示しています。

タコメーター  
エンジンの回転数を表しています。



ドライバースビュー



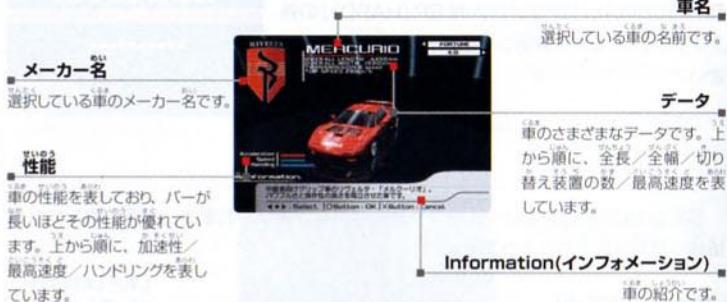
ビハインドビュー



## レース／グランプリ(3)

### ▶▶▶ 画面表示

グランプリに参加する車種を選びます。方向キーで車種を選択し、◎ボタンで決定してください。



### マイカーについて

GPをクリアすると、使用していた車が「マイカー」となります。マイカーとなつた車はタイムアタックやデュエルなど、ほかのモードで使用することができます。

### ▶▶▶ エンジン&ミッションセレクト

搭載するエンジンを選びます。方向キーで選択し、◎ボタンで決定してください。続けてAT(オートマチック)／MT(ミッション)の選択も行います。



### ▶▶▶ レース開始画面

レース開始前に表示される画面で、これから走るコースを確認できます。また、ここではコースを走っている際に流れるBGMを選択することができます。方向キーで任意のBGMを選択し、◎ボタンで決定してください。



### ▶▶▶ レース結果画面

レースでの結果が表示されます。結果が表示されるとともに、各周のラップタイムとトータルタイムも確認できます。また、ここで「REPLAY」を選べば先ほどの走りをリプレイで見ることができます。



## レース／デュエル

コンピュータの操る車とレースを行います。「DUEL SOLO(デュエルソロ)」と「BATTLE ROYAL(バトルロイヤル)」の2つがあります。

### ルール

- 1レースのみを行い、周回数3周で順位を競います。
- 1位でゴールすればクリアとなります。
- GPをクリアして「マイカー」となった車のみ使用できます。

### デュエルソロ

コンピュータの操る車と1対1のレースを行います。対戦相手となる車(デュエルカー)の中から1台を指定し、デュエルカーに勝利すると、その車を手に入ることができます。また、デュエルカーは「Rマーク記録」を更新することにより種類が増えていきます。

なお、スタンダードカーとエクストラカー(オーバルエンジンを除く)を使用することができます。



### バトルロイヤル

自車を含めた5台で順位を争います。自車はデュエルカーの中から選択し、敵車もデュエルソロで対戦したデュエルカーの中から4台が登場します。

なお、デュエルソロすべてのデュエルカーを手に入れていないと、このモードを遊ぶことはできません。



### 「Rマーク記録」について

タイムアタックモード(右ページ参照)の記録の中には「Rマーク」というマークがついているものがあります。これは「Rマーク記録」と呼ばれ、この記録を更新することにより新たなデュエルカーが出現していきます。



## レース／タイムアタック

プレイヤーのマシンだけでコースを走り、最速レコードをめざすモードです。

### ルール

- 1レースのみを行い、周回数3周(オーバルは10周)でのトータルタイムを競います。
- タイムが計測される前に逆走したり、逆走で1周した場合はリタイアになります。
- GPをクリアして「マイカー」となった車のみ使用できます。

### クラス＆コース選択

まずタイムアタックを行なうクラスの選択を行います。クラスには「STANDARD」「EXTRA」「DUEL」の3種類があります。方向キーで任意のクラスを選択し、○ボタンで決定してください。続けてタイムアタックに使用するコースの選択を行います。方向キーで任意のクラスを選択し、○ボタンで決定してください。



### タイムアタック終了

タイムアタックが終了すると、各周のラップタイムとトータルタイムが表示されます。ここでは「RESULT」「SECTOR」「REPLAY」「NEXT」の4つの項目を選択することができます。「NEXT」を選択すると、次の画面に移行し「RETRY」「T.A.MENU」「EXIT」の3つの項目を選択できます。



また、タイムがランキング内に入った場合、ネームエントリーが行えます。方向キーで文字を選び、○ボタンで決定してください。



#### RESULT

タイムアタックの結果が表示されます。

#### SECTOR

コースの各区間ごとのタイムが表示されます。

#### REPLAY

先ほどの走りをリプレイできます。

#### NEXT

次の画面に移行します。

#### RETRY

同じコース、同じ条件でタイムアタックを再び行います。

#### T.A.MENU

タイムアタックのメニューへ戻ります。

#### EXIT

ファクトリーのメニューへ戻ります。

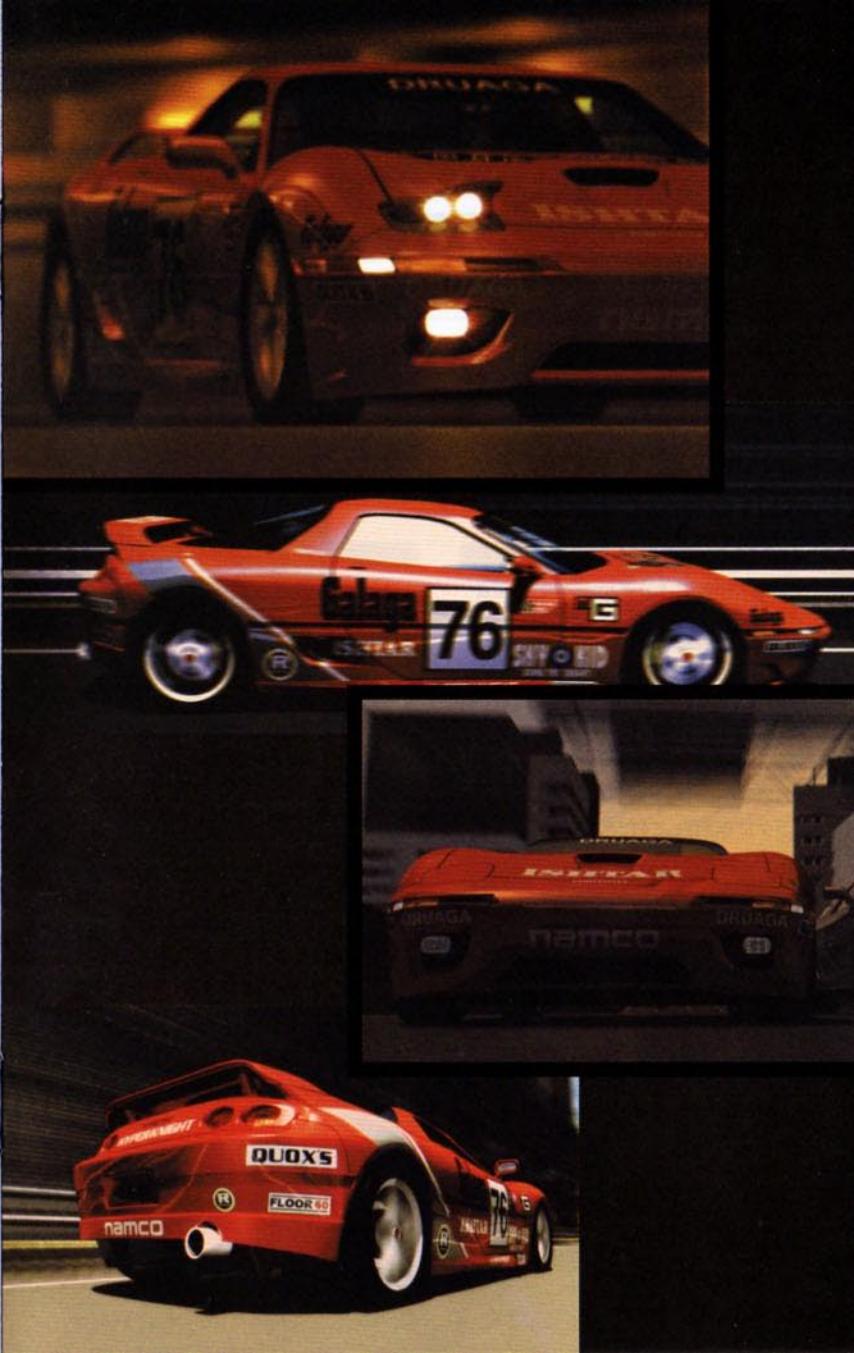
# レース/フリーラン

トータルタイムやライバルカーを気にすることなく、自由に走ることを追求したモードです。



GPと同様、車種とコースを選択してコースを自由に走ることができます。周回数やラップタイムによる時間の制限はありません。

なお、走行中にスタートボタンを押し、メニューの中にある「EXIT」を選択すると、フリーランを終了することができます。



## デザイン

デザインメニューには「NAME (ネーム)」「PAINT (ペイント)」「WHEEL (ホイール)」「EXIT (イグジット)」の4項目があります。方向キーで選択し、◎ボタンで決定してください。なお、メニューによってはゲームの進行度によって内容が変化するものもあります。

### チームネーム

チーム名を変更することができます。入力画面が表示されますので、方向キーで任意の文字を選択し、◎ボタンで決定してください。



### ペイント

車のペイントパターンを変更します。パターンが表示されますので、方向キーで任意のペイントパターンを選択し、◎ボタンで決定してください。

### ホイール

ホイールの色を変更することができます。方向キーで任意のホイール色を選択し、◎ボタンで決定してください。

### イグジット

デザインを終了し、ファクトリーメニューへと戻ります。「EXIT」を選択し、◎ボタンで決定してください。

## ガレージ

ガレージでは車やトロフィーなどを見ることができます。プレイヤーが獲得しているすべてのものをここで確認することができます。

### ガレージメニュー

ガレージメニューには「CAR (カー)」「ENGINE (エンジン)」「TROPHY (トロフィー)」「MEDAL (メダル)」「EXIT (イグジット)」の5項目があります。方向キーで選択し、◎ボタンで決定してください。



#### CAR

これまでに獲得している車 (マイカー) を見ることができます。

#### ENGINE

これまでに獲得しているエンジンを見ることができます。

#### TROPHY

これまでに獲得しているトロフィーを見ることができます。

#### MEDAL

獲得しているメダルを見るすることができます。

#### EXIT

ガレージを終了し、ファクトリーメニューへと戻ります。

# レコード

これまでに行った、レースに関するさまざまな記録を見ることができます。最速タイムやラップタイムなどは自動的にここに記録されます。

## レコードメニュー

レコードメニューには全部で7つの項目があります（以下参照）。方向キーでメニューを選択し、○ボタンで決定してください。



### REPORT

チーム状況のリポートを見ることができます。

### HISTORY

これまでに行ったレースの戦歴を見ることができます。

### GP

グランプリでの記録を見ることができます。

### DUEL

デュエルでの記録を見ることができます。

### TA (STANDARD)

スタンダードクラスのタイムアタックでの記録を見ることができます。

### TA (EXTRA)

エクストラクラスのタイムアタックでの記録を見ることができます。

### TA (DUEL)

デュエルカークラスのタイムアタックでの記録を見ることができます。

# バーサス

画面を分割して対戦するモードで、これまでに獲得したマイカーを使用することができます。方向キーで任意のモードを選択し、○ボタンで決定してください。

## 画面表示

バーサスモードでプレイするときは、画面を2分割してレースを行います。



## ノーマル

プレイヤー2名が操作する2台の車のみでレースを行います。また、オプション設定により、周回数などを任意に設定することができます。

## グランプリ

プレイヤー2名の車に、コンピュータが操る敵車を加えてレースを行います。また、オプション設定により、敵車の強さなどを任意に設定することができます。

### オプション設定

レース前にオプション設定を行うことで、周回数や敵車の強さなどを設定することができます。設定できる項目は以下の3つです。

#### ブースト

自車2台のうち、後方にいる車の速度があがります。「ON」と「OFF」で切り替えができます。

#### 周回数（ノーマルのみ）

周回数を1~9の間で設定できます。

#### 難易度設定（グランプリのみ）

敵車の難易度を設定できます。難易度には「Standard（初級）」「Extra（中級）」「Oval（上級）」があります。

# コース紹介

コースは大きく見ると1つのエリアになっており、エリアのどの部分を走るかによって、7つのコースに分けられています。



## RIDGE CITY AREA

### SUNNY BEACH 全長 4,108m

市街地から海岸を抜けるスタンダードコース。ストップ＆ゴーを基本とする構成のため、4つある急コーナーをいかにクリアするかが、ラップタイムに大きく影響を与える。

### GREEN FIELD 全長 5,868m

「SUNNY BEACH」から分岐するロングコース。コースが長いわりに平均速度が高いため、1回のミスがラップに大きく影響する。連続するコーナーをいかにロスなくかわすかがポイント。

### AIRPORT OVAL 全長 3,428m

空港の地下に展開された、ハイスピードオーバルコース。ブレーキ不要ドリフト不要。アセル全開でどこまで行けるかが勝負。バックストレートエンドの急コーナーの入り方に注意しよう。



### BAYSIDE LINE 全長 7,830m

「OUTER PASS」から分岐する、全長7kmを超えるロングコース。バラエティに富んだ景観と急カーブやS字が連続する高難易度が特徴だ。1周が長いため、とにかくミスを少なくて走りきることを目標としたい。



### ABOVE THE CITY 全長 5,193m

「PARK TOWN」から分岐する、市街地ミドルコース。市街地のわりにアップダウンや変則コーナーが多く、難易度は比較的高い。中盤の連続するコーナーをいかに切り抜けるかがポイント。



### PARK TOWN 全長 3,528m

ストレートとシンプルなカーブで構成された、市街地ショートコース。全開で飛ばすストレート区間が長いため、コーナーでのロスをいかに最小限に抑えて速度を維持するかがカギとなる。



### OUTER PASS 全長 4,535m

アップダウントやS字を特徴とする、山岳ミドルコース。前半の山岳地帯でスピードに乗れないと一気にタイムが落ちるので、敵車や路肩に注意して慎重に走ろう。





## C A R C A T A L O G

### 車種紹介



ここでは、最初から使用することのできる車(6車種)を紹介します。

それぞれのスペックを参考に、自分にあった車を選びましょう。



## KAMATA FIARO

カマタ・フィアロ

その軽快な操縦特性で誰にでも手軽にスポーツドライビングを体験できるクルマ。ドリフト系の中でも入門者向けとして位置づけられていて、広く人気がある。

車名	FIARO
メーカー	KAMATA
エンジン名	KA-30FR
エンジンメーカー	KAMATA
エンジン形式	直列6気筒DOHC
全長	4520mm
全幅	1840mm
全高	1210mm
重量	1050kg
排気量	3000cc
最高回転数	7200rpm
最大出力	351ps/6400rpm
最大トルク	31.7kg-m/4100rpm
最高速度	276km/h
ギア数	5





# DANVER TOREADOR

ダンヴァー・トレアドール

あばれ うま だいじゅうきょう あ あ まわ こうかい はし たの  
暴れる馬をならすように、大重量を有り余るトルクで振り回す豪快な走りを楽しませ  
てくれるクルマ。中級者向けのドリフトカーといえるだろう。

車名	TOREADOR
メーカー	DANVER
エンジン名	6D-GE
エンジンメーカー	DANVER
エンジン形式	V型8気筒SOHCターボ
全長	4650mm
全幅	1890mm
全高	1250mm
重量	1320kg
排気量	3000cc
最高回転数	7000rpm
最大出力	383ps/5350rpm
最大トルク	47.0kg-m/3700rpm
最高速度	298km/h
ギア数	4



# RIVELTA SOLARE

リヴェルタ・ソラーレ

あいこうそく てっていてき ついはせう  
最高速度を徹底的に追求したピュアスポーツ。その官能的な走りはコントロールを失っ  
しのんかん ようしゃ じしん さば  
た瞬間、容赦なくドライバー自身に牙をむく。最上級者向けドリフトカーである。

車名	SOLARE
メーカー	RIVELTA
エンジン名	R4CT
エンジンメーカー	RIVELTA
エンジン形式	水平対向12気筒DOHC
全長	4450mm
全幅	2100mm
全高	1170mm
重量	1120kg
排気量	4500cc
最高回転数	8800rpm
最大出力	435ps/7800rpm
最大トルク	34.5kg-m/6200rpm
最高速度	321km/h
ギア数	6





**KAMATA**  
**FORTUNE**

カマタ・フォーチュン

トルクは細めだが、それをカバーする強力なグリップ性能を持っているクレマ。グリップ系でも初心者向けとして支持されている。

車名	FORTUNE
メーカー	KAMATA
エンジン名	KA-18FT
エンジンメーカー	KAMATA
エンジン形式	直列4気筒DOHC
全長	3910mm
全幅	1750mm
全高	1255mm
重量	880kg
排気量	1800cc
最高回転数	9000rpm
最大出力	281ps/8000rpm
最大トルク	20.7kg-m/7500rpm
最高速度	240km/h
ギア数	5



**RIVELTA**  
**MERCURIO**

リヴェルタ・メルクーリオ

スピードとグリップ性能のバランスに優れているクレマ。流麗なフォルムと相俟って、リッジシティでのレースを象徴する存在とされている中級者向けグリップ車である。

車名	MERCURIO
メーカー	RIVELTA
エンジン名	R16C
エンジンメーカー	RIVELTA
エンジン形式	V型6気筒DOHC
全長	4450mm
全幅	1920mm
全高	1170mm
重量	1060kg
排気量	3000cc
最高回転数	8200rpm
最大出力	405ps/5500rpm
最大トルク	46.8kg-m/4000rpm
最高速度	281km/h
ギア数	6

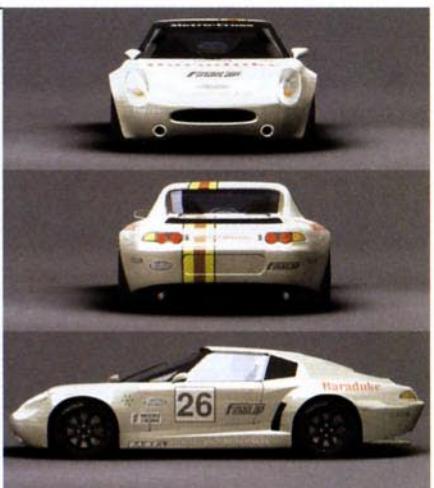




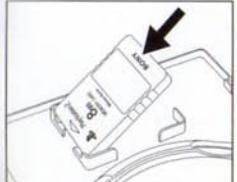
## HIMMEL E.O. ヒンメル・イーオー

グリップ系の最上位に位置するクレマ。最高速重視の設計はドライバーを選ぶが、乗りこなしたときの愉しさは熱狂的なファンを持つ。

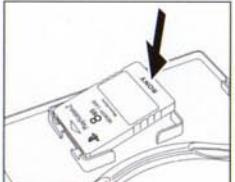
車名	E.O.
メーカー	HIMMEL
エンジン名	HM36DRST
エンジンメーカー	ヒンメル
エンジン形式	水平対向6気筒SOHC空冷
全長	4580mm
全幅	1980mm
全高	1220mm
重量	940kg
排気量	3600cc
最高回転数	8100rpm
最大出力	479ps/6200rpm
最大トルク	40.7kg-m/4500rpm
最高速度	335km/h
ギア数	5



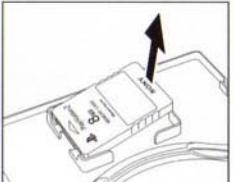
### メモリーカードの収納・取り出し方法



1. メモリーカードの△印の彫り込みのある面を上にして、端子側を左端のフックに斜めに差し込んでください。



2. メモリーカードの右端を押し込んでください。



3. 取り出す場合は、メモリーカードの右端から持ち上げてください。

**使用上のご注意** • このディスクは家庭用コンピュータエンターテインメント・システム「PlayStation 2」専用のソフトウェアです。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。• このディスクは **NTSC [J]** あるいは **FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY** の表記のある日本国内仕様の「PlayStation 2」にのみ対応しています。• ソフトウェアの「解説書」および「PlayStation 2」本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。• このディスクを「PlayStation 2」本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトルなどが印刷されている面)が見えるようにディスクトレインにのせてください。• 直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けください。ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。• 紙やテープをディスクに貼らな音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。• ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。• ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることができますので、使わないでください。• ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは原作動や本体の故障の原因になりますので絶対に使用しないでください。• ディスクをケースから取り出す際には、ケースのPUSHボタンを押してディスクが浮いた状態になってから取り出してください。浮く前に無理に取り出そうとするとディスクが割れたり、指を挟んでけがをすることがあります。• プレイ終了後はディスクをケースに戻し、児童の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。• このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。• このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。• お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。• 「PlayStation 2」本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)にはつながないでください。残像現象(画面の焼き付き)が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。• ソフトウェアによっては「PlayStation 2」専用メモリーカード(8MB)や「PocketStation」が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。• メモリーカードをケースに収める場合は、メモリーカードの△印の彫り込みのある面を上にして、端子側をケース上部のMEMORY CARD HOLDER(メモリーカードホルダー)にある左端のフックに斜めに差し込み、右端を押し込んでください。また、ケースから取り出す場合は、必ずメモリーカードの右端から持ち上げてください。端子側を無理に引き上げると、メモリーカードを破損させる恐れがありますので絶対におやめください。

**健康上のご注意** • プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。• 疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。• プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。• ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こすことがあります。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。• 「PlayStation 2」本体の「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。

© 2000, "PlayStation", "DUALSHOCK" and "PocketStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.